CTHULHU

H.P.LOVECRAFT



ALEX DE LA IGLESIA

JOAQUIN AGREDA

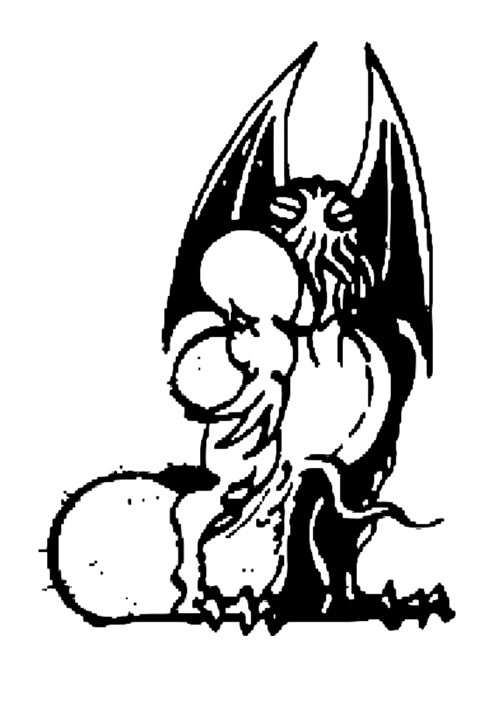
COMEDIA INFERNAL

SUMARIO



COMEDIA INFERNAL

Escenario no oficial para La Llamada de Cthulhu. Un máximo de tres jugadores. Duración aproximada: una deliciosa tarde de horror.



INTRODUCCION

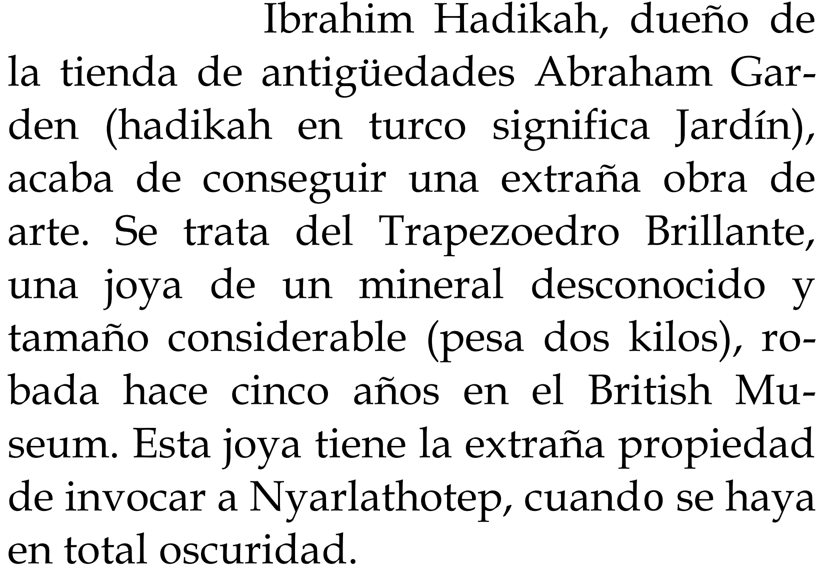
Los lectores de nuestra campaña "La noche del demonio" saben sobradamente que nos interesa bastante menos un puñado de tentáculos que el recrear pacientemente un ambiente tenso y enloquecedor.

Este pequeño escenario no es más que eso: ambiente. Conviene jugarlo con cariño y buena disposición, tanto por parte del guardián como de los investigadores, a los que recomendamos repasar su ejemplar del método de Stanislawsky, sobre todo el capítulo dedicado a los personajes desequilibrados mentalmente.

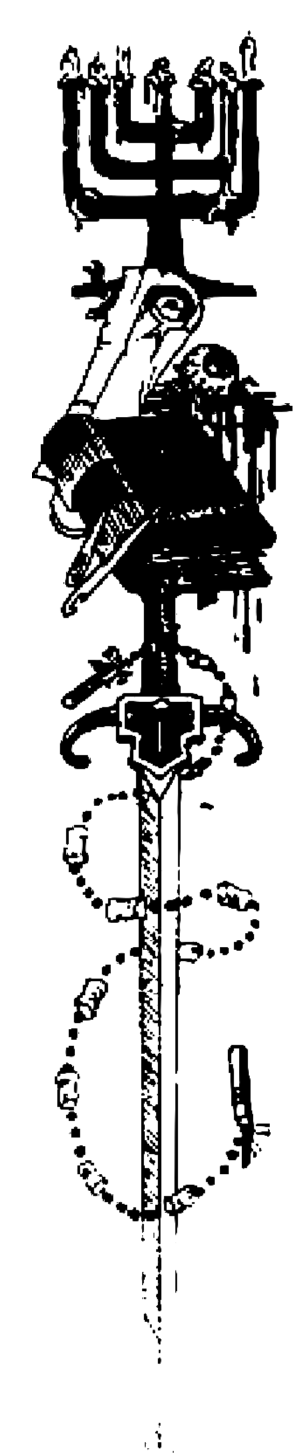
Disponedlo todo como si de una cena íntima se tratase: luz tenue, sillas confortables, música apropiada y una amplia y cómoda mesa, donde poder tomar notas sin derramar vuestro Bloody Mary, sin el cual cualquier partida es un fracaso.

En este escenario, los acontecimientos se desarrollan siguiendo un orden riguroso, facilitando así la tarea del Guardián. Sin embargo, si los sucesos se precipitan peligrosamente, o se enrarecen demasiado, el Guardián de los Arcanos es libre de ordenarlos y dosificarlos según su criterio.

SINOPSIS



Ibrahim Hadikah, dueño de la tienda de antigüedades Abraham Garden (hadikah en turco significa Jardín), acaba de conseguir una extraña obra de arte. Se trata del Trapezoedro Brillante, una joya de un mineral desconocido y tamaño considerable (pesa dos kilos), robada hace cinco años en el British Museum. Esta joya tiene la extraña propiedad de invocar a Nyarlathotep, cuando se haya en total oscuridad.



Con intención de venderlo sin que la Policía lo descubra, pone un enigmático anuncio en el Boston Globe

> **IBRAHIM HADIKAH**
> *Antigüedades. Adquisición del Trapezoedro que Brilla. Abstenerse curiosos.*
> ***Hyde Street esq. Gedney Street. Arkham.***

Una tirada sobre Conocimientos advertirá a los jugadores de que El Trapezoedro que Brilla bien vale un viaje a Arkham... Pero procúrese evitar la mención de sus propiedades.

Sin embargo, las cosas se pusieron difíciles para Ibrahim cuando cometió el error de dejar el Trapezoedro a oscuras. Nyarlathotep en persona, el Abominable Caos Reptante hizo acto de presencia. Al instante, volvió loco a su ayudante Everett (un pobre deficiente mental), y lo utilizó para asesinar a Ibrahim. En ese momento llegarán los jugadores a la tienda, y unas horas después otros dos

personajes que también se habrán interesado por la nota del periódico.

Nyarlathotep aprovechará esta inesperada estancia en la tierra para divertirse engañando y volviendo loco a toda persona con la que tropiece. Utilizará su forma humana, y preferirá que sean los jugadores o los PNJs quienes se maten entre sí, antes de mancharse las manos y hacerlo Él mismo.



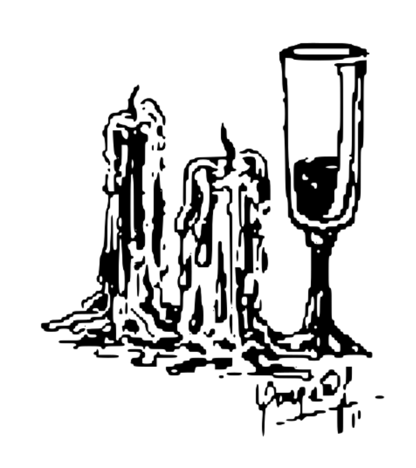
Nyarlathotep es elegante y cruel como un Dios olímpico, y perverso y sucio como la más mezquina de las rameras. Tenedlo en cuenta a la hora de interpretarlo. Recordad que es un Dios, y de entre los Exteriores, el más inteligente.

ABRAHAM GARDEN.

ANTIGÜEDADES

Cuando los jugadores lleguen al callejón oscuro por el que se accede a la tienda, comprobarán que un escaparate se haya totalmente entablonado y los cristales de la puerta pintados de negro. Al abrir la puerta, una corriente de aire frío les pondrá los pelos de punta. Un fracasado tiro de Pod les impedirá entrar hasta pasados unos minutos. Ya en el interior, la poca luz que se cuela por la puerta, les permitirá descubrir -tras un tramo de escaleras- el extraño mostrador de la tienda: una inmensa pecera habilitada para tal uso (Zoología: los peces son pirañas), con pececillos de colores en su interior. También les llamará la atención

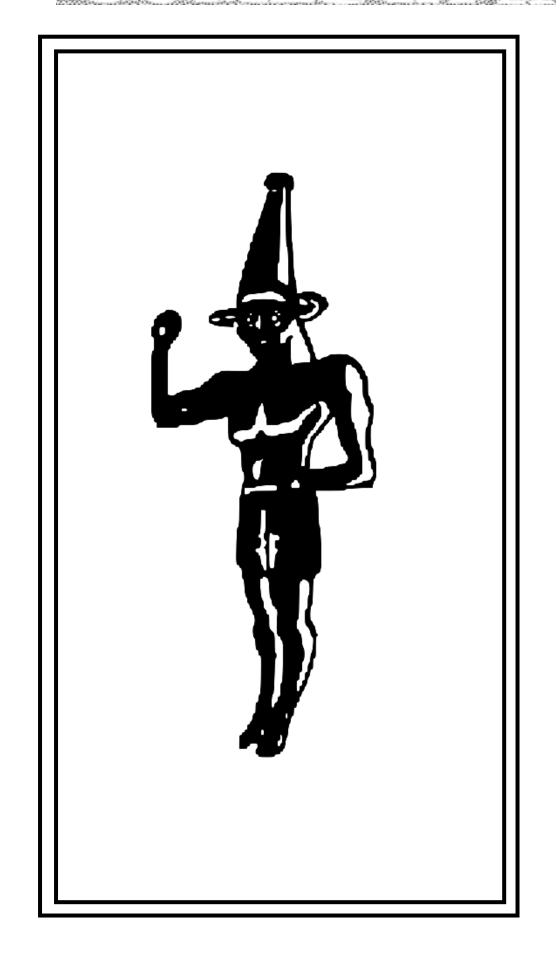
un cómodo sofá para visitas, acompañado por una mesita de cobre en la que todavía se pueden encontrar viejas revistas -National Geographic y Photoplay- y una copa con un fétido poso verde (Tratar envenenamientos: es simplemente menta). Al fondo, junto a la puerta de doble batiente, hay una colección de cuadros chinos (Historia/2: se trata de una falsificación del XVII de motivos medievales, probablemente más valiosa que el original). Algunos de ellos muestran a unos ancianos enterrando boca abajo a una mujer desnuda.



LA BIBLIOTECA

Al abrir la puerta, los investigadores sentirán un latigazo eléctrico en todos sus sentidos, provocado por la sola cercanía de Nyarlathotep. Los objetos de la habitación y el mismo aire que los rodea parecen infectados por un invisible influjo enfermizo (Cor 1/1d3). Una exitosa tirada de Ocultismo permitirá saber que la casa está magnetizada por la presencia de un espíritu poderosísimo.

La habitación se haya rodeada de estanterías repletas de libros que llegan hasta el techo. Hay dos escaleras de diferentes alturas para acceder a los más altos. En el centro hay una mesa holandesa del siglo XVII con grabados geométricos hexagonales, probablemente utilizada para rituales alquímicos (Ocultismo o



Historia). Sobre ella se amontonan una serie de pliegos desordenados, presumiblemente en alemán y latín (Historia, leer alemán y latín: se trata de unas páginas sueltas de un cantoral medieval de escaso valor). También puede verse la botella de menta y una copa totalmente llena. El suelo está adornado por una alfombra persa auténtica del siglo XIX (Historia o Conocimientos/3). En unas vitrinas a los lados de la gran puerta del fondo se puede encontrar una colección de pequeñas figurillas Kititas -hititas- robadas del Museo Nacional de Arte de Estambul hace dos años (Conocimientos/3 o Arqueología).

En una de las estanterías más altas se ocultan dos tarros de cristal que se caerán y romperán en el suelo (fallar una tirada de suerte) si los jugadores intentan sacar un libro de allí. De su interior saldrán dos escorpiones, que se perderán por la habitación. Si esto ocurre en presencia de algún PNJ investigador, éste advertirá a los personajes que la habitación debe ser cerrada herméticamente hasta que se haya matado a los escorpiones (Descubrir y Des exitosos). De no ser así, puede ser una ocurrencia de algún jugador (Idea). A cada tumo de juego los jugadores harán una tirada de Suerte. Los que fallen tirarán un dado: el que saque el número más bajo será picado por uno de los escorpiones (potencia del veneno 14 versus Con del investigador. Daño: 1d10 a los 3 tumos).



La primera vez que entren los jugadores a esta habitación podrán (Escuchar) unos golpes lejanos que parecen provenir del otro lado de la puerta del fondo. -Everett, enloquecido, martillea incesantemente el cuerpo de su amo con un inmenso astrolabio-. Los investigadores que no superen una tirada sobre su Pod deberán ser convencidos con Discusión o arrastrados por la fuerza para cruzar la puerta. Un terror demencial se apoderará de ellos durante 1d3 turnos. Un tiro de Idea hará notar al resto de los investigadores que este miedo es inusual en una situación semejante.

EL GRAN SALON DE ANTIGÜEDADES

Dos enormes candelabros iluminan pálidamente un cementerio de objetos de arte y reliquias, casi todos ellos robados de museos, tiendas de antigüedades e iglesias. La mayoría de ellos carecen de valor, aunque alguno puede resultar interesante para un anticuario avezado o un coleccionista de rarezas.

Cuando los investigadores entren en esta habitación los golpes habrán cesado. Las cortinillas metálicas que cierran el arco del fondo se agitarán bruscamente, surgiendo como un rayo un individuo de tez morena y aspecto egipcio, vestido con impecable smoking. Gritando y gesticulando, acabará desplomándose en el sillón, frente a la chimenea. Se trata de Nyarlathotep, en su forma humana, dis-

El inmenso cúmulo de cajas y estatuas es un auténtico laberinto, Con discreción, un investigador puede perderse entre ellas, necesitándose un descubrir o seguir rastros para dar con su escondite.

puesto a dar comienzo su... comedia infernal.

Después de calmarse se presentará a sí mismo como Pete Tall Rain (Criptograma de Nyarlathotep), sacando de su smoking una tarjeta que entregará a los jugadores. De la manera más histriónica -recuerden a Lawrence Olivier en La Huella-, les explicará cómo llegó hace unos minutos a la tienda, y al encontrarla vacía, llegó hasta esa habitación. Oyó los golpes y descubrió horrorizado a un loco destrozando el cuerpo del que parecía el dueño de la tienda. Con un Escuchar los jugadores oirán en ese mismo momento las pesadas pisadas de Everett ascendiendo por la escalera. En un asalto aparecerá con un astrolabio ensangrentado en las manos, que conserva todavía colgajos de piel y órganos de Ibrahim (Cor 0/1d4). No hablará con nadie: su locura le ha convertido en una máquina de matar. Si los investigadores no dan el primer golpe, él saltará sobre ellos.



EL SOTANO

Si los investigadores deciden huir a través de las cortinillas, encontrarán, tras las húmedas y empinadas escaleras (DES*3 o 1D3 de daño), un cuadro grotesco. Los brazos y piernas de Ibrahim se hallan desgajados a golpes y esparcidos por el sótano. La cabeza y el tronco no son ya más que una masa purulenta de huesos triturados, carne y sangre. Una especie de neblina pegajosa se extiende por la habitación y se respira un intenso olor a azufre.

Los investigadores deberán superar una tirada de cordura (1/1d4). El espantoso espectáculo hará vomitar a todo aquel que no supere una tirada de Con. El trapezoedro no se encuentra aquí. Tan sólo una caja vacía hecha pedazos y una estatua apolillada de San Jorge en una esquina acompañan el cadáver de Ibrahim. El suelo es un mosaico de aspecto romano (historia: una imitación del siglo XIX). Un tiro de ocultismo revelará que la escena del mosaico representa a Hermes, el padre del ocultismo y de la alquimia.



LA HABITACION DE IBRAHIM

Dos grandes camas estilo Luis XVI, un armario apolillado y, contra la Pared del fondo, una colosal caldera son lo único reseñable del cuarto donde normalmente habitaban Ibrahim y Everett. En el armario se guardan unas cuantas mantas y ropas de abrigo sucias y un pequeño cuaderno donde Ibrahim anotaba la marcha de su negocio y donde se pueden encontrar los precios de los objetos de arte. La última nota es la compra del trapezoedro:

"Trapezoedro Brillante. Estambul. Marzo 1922. Precio de compra 300$"

Bajo el colchón de su cama (descubrir) oculta en una vieja bolsa todo su dinero: 1d10*1000$. En un doble fondo del armario (descubrir) se puede encontrar una copia del testamento de Ibrahim



Hadikah, legándolo todo a un tal Josua Hadikah, de Maine, al parecer hijo suyo.

TRASTERO

Un amasijo sucio y polvoriento de cajas vacías, herramientas de carpintería, barnices y resinas, para la reparación de diversos objetos (conocimientos). En una esquina, un bidón lleno de unos 100 litros de cera rojiza (química) utilizada para abrillantar muebles, pero de un aspecto sospechoso.



LOS ACONTECIMIENTOS SE PRECIPITAN



Unos minutos después de la muerte de Everett (en la que Pete no intervendrá), se oirán unos fuertes golpes en la puerta de entrada. Se trata de Chandra Sere Jinn, un investigador que trabaja para el British Museum. Llevará un rosario de piedras preciosas entre las manos a modo de soga, preparado para utilizarlo a la manera de los thugs. Si los investigadores no van a recibirle, aparecerá en un asalto.

Si los investigadores no han recogido el cuerpo de Everett, Chandra preguntará por lo ocurrido y por el trapezoedro. Pete jurará no haberlo visto. Chandra comenzará a registrar toda la casa. Cada tres asaltos encontrará un objeto o libro que guardará para sí. Los jugadores podrán sonsacarle con elocuencia su profesión y el porqué de adueñarse de todo eso (propiedad del British Museum). Chandra les asegurará que el trapezoedro es una joya antiquísima de incalculable valor, propiedad de la Corona Británica.

En cuanto los jugadores bajen la guardia, Pete Tall Rain desaparecerá para preparar su maquiavélico plan: se meterá dentro de la caldera y fingirá morir abrasado en su interior, culpando al inocente Chandra. El Guardián de los Arcanos debe esperar un momento adecuado para llevarlo a cabo, de tal manera que Chandra pueda parecer culpable.



Los gritos desgarradores de Pete atraerán la atención de los investigadores a la caldera, que sospechosamente estará cerrada por dentro (cosa que no advertirán los jugadores si no superan una tirada de mecánica e idea/2 consecutivamente). Mientras, pedirá su ayuda y les asegurará que antes de morir tiene algo muy importante que comunicarles. Aunque esté ardiendo entre brasas podrá responder a cinco preguntas -cuestión de segundos-, antes de calcinarse y que estalle por la presión de la sangre hirviendo. Oírle costará 1d6/1d10 y para hacerlo hay que abrir la rejilla y presenciar su combustión. Si los investigadores no le preguntan nada, él mismo comenzará a hablar entre gritos. Al morir, sacará su mano calcinada por la rejilla mostrando el collar de Chandra y gimoteando "VE-VENGANZA".

Estas serán sus frases, entrecortadas por gritos (1d6):

1.- El trapezoedro está en la casa

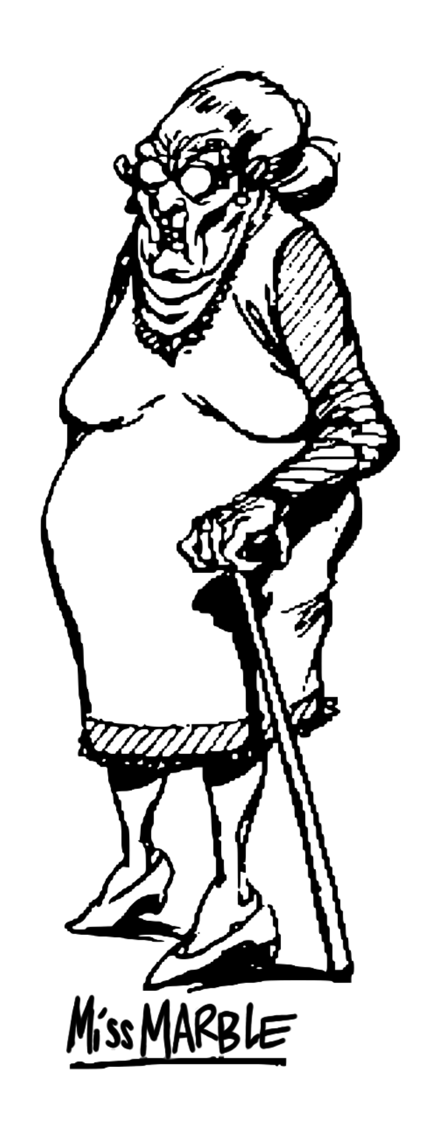
2.- Tenéis que pescar el enigma

3.- El caos reptante os observa (Cthulhu Mitos)

4. Está escrito: el pez grande se come al chico

5.- ¡Huid, insensatos...!

6.- Nos veremos las caras ... las MIL (Cthulhu Mitos)



Si los investigadores deducen que el trapezoedro está oculto en la pecera, Chandra luchará por su vida para devolverlo al Museo Británico. Si los investigadores culpan a Chandra de la muerte de Pete, lo negará todo. Si su vida corre peligro, no dudará en defenderla.

En medio de este fregado, se volverán a escuchar golpes en la puerta. Es Miss Marble, la famosa escritora de novelas de misterio (conocimientos). Preguntrará qué sucede y quién es el dueño de la tienda. Desde este momento la puerta está hechizada (ver encantamiento de puerta-espejo).

Miss Marble procurará no meterse en líos. Si el trapezoedro no ha sido encontrado, lo buscará. Si está en posesión de alguien, le advertirá lo peligroso que puede ser: "...Invoca a un poderosísimo espíritu maligno." No hablará de Nyarlathotep.

En cuanto se quede sola, Nyarlathotep se hará pasar por ella, pero con un candelabro atravesándole el pecho, sobresaliedo por él sus siete brazos (se trata de uno de los candelabros judíos del gran salón. Los investigadores pueden echarlo en falta dos turnos antes). Se la podrá hallar con un escuchar bajo la cama de Ibrahim (idea: alguien ha intentado ocultarla). Sus gemidos y continuos esputos de sangre acompañarán estas palabras: "Un espíritu engañador me ha asesinado y ha tomado mi

forma. Quiere gastarles una broma asesina. ¡¡Por Dios Santo, acaben con él!!" (cor 1/1d3). Mientras, la auténtica Miss Marble se encuentra en el trastero, ajena a la perversa trampa de Nyarlathotep. Si los investigadores la ven, tras la aparición del candelabro, lo primero que comentará es que al investigar la caldera, comprobó que estaba cerrada por dentro. Si esto es comprobado, constará que Pete se suicidó (Saber: 1d4/1d6 de Cor) y que Chandra era inocente. Si Chandra sigue vivo, reduce el % a 1/1d4.

Si Miss Marble ve su propio cadáver, se volverá totalmente loca, sacará su Derringer disparando al azar, e histérica, obligará a los jugadores a defenderse. En cuanto asesinen a la auténtica Miss Marble, Nyarlathotep, bajo la forma de la anciana ensartada en el candelabro, hará acto de presencia. Si los jugadores no acaban con la pobre Miss Marble, el perverso Caos Reptante se hará presente a su lado. Al verlo los jugadores perderán 1d6/1d10 de Cor. Nyarlathotep comentará tranquilamente cómo le han decepcionado y aburrido, cayendo tan fácilmente en sus trampas. Después, su cuerpo empezará a sufrir convulsiones y temblores. Los investigadores deberán superar una tirada de Pod, quien fracase, se verá tentado de observar qué forma adquiere ese monstruo infernal, perdiendo 1d10/1d100 de Cor.

CONCLUSIONES

Si los jugadores salen vivos de esta aventura, será todo un éxito y la victoria es absoluta si encima salen cuerdos.

A Nyarlathotep sólo se le expulsará definitivamente si se rompe el trapezoedro negro. Así también se deshará el hechizo de la puerta. (Ver hechizo de Puerta-Espejo).

Si los jugadores salen de aquí con el trapezoedro recuperarán 1d6 de Cor. Si destruyen el trapezoedro, recuperarán 1d10 de Cor.

También hay otra manera de triunfar en el escenario, pero un poco menos... cómo diríamos... católica. Un investigador puede rendirle culto y pleitesía al dios aborrecible, entregándole su alma. Nyarlathotep le dejará marchar y más tarde (1d10 días) le confiará secretos que ningún humano se atrevería a conocer Claro está, a cambio de ciertos sacrificios a discreción del guardián.

PETE TALL RAIN
Prestidigitador-Ilusionista-mago-cómico
Park Lane 78
LONDRES

DRAMATIS PERSONAE

PETE TALL RAIN

(Prestidigitador, ilusionista, mago y cómico. Nyarlathotep en forma humana)

FUE 12 TAM 11 POD 100 APA 18

CON 19 INT 86 DES 19 P.V. 15

Arma: Luger 100% (daño 1d8)

Hechizos : Todos

Imagen-Espejo (Puerta-Espejo)

Cuesta 1d3 puntos de magia por turno

Al abrir la puerta de salida, los jugadores verán un duplicado de la habitación, como un espejo, pero sin la imagen del que está abriendo la puerta. Si cruza, se volverá a encontrar en el mismo lugar. No es una ilusión, sino una ruptura dimensional. El lugar es el mismo del que partió. Abrir una puerta espejo cuesta 1/ 1d8 de Cor.

CHANDRA SERE JINN

(Investigador empleado por el British Museum)

A pesar de su impecable vestimenta europea, su acento, maneras y fisico revelan en él a un hindú (antropología: se trata de un paria que renegó de su humillante destino). Forma parte del departamento de conservación de obras de esoterismo del Museo Británico. Mostrará cierta hostilidad hacia los PJs que se traducirá en franca agresión si estos se hacen con el trapezoedro o con algún otro objeto o libro valioso. Conoce técnicas de estrangulamiento Thug (antropología) pero nunca perteneció a la secta de adoradores de Kali.

FUE 16 TAM 10 POD 15 APA 17 COR 34

CON 15 INT 8 DES 17 EDU 17 P.V. 18

Habilidades:

Antropología 88% Arqueología 56% Buscar Libros 95% Camuflaje 40% Ocultismo 60% Derecho. 40% Descubrir 70% Discreción 70% Discusión 87% Elocuencia 79% Escuchar 70% H/E.Latín 89% H/E Griego 66% H/E Indi 55% H/E Inglés 91% Historia 38% Mitos de Cthulhu 40% Presa 90%

No lleva pistola. Arma: Collar daño 1d8

Hechizos: símbolo arcano.

EVERETT (Deficiente mental siervo de Ibrahim Hadikah)				
FUE 17	TAM 18	POD 10	APA 8	COR 0
CON 17	INT 8	DES 10	EDU 8	P.V. 18
Habilidades:				
lanzar (astrolabio)		40%	daño	1d8+1d6
puñetazo		80%		1d3+1d6
cabezazo		85%		1d4+1d6
patada		75%		2d6

LEONORA MARBLE

(Escritora)

Novelista popular inglesa especializada en relatos de misterio y ocultismo amiga -por carta- de Chandra. Un tiro de conocimientos revelará si los personajes han leído alguno de sus libros más famosos:

"La Chimenea", (+1 en Mitos de Cthulhu), sin pérdida de cordura. Todo está envuelto en una estúpida trama policíaca. Nombres y localizaciones son pura invención. Hay un fondo de auténtica sabidurla cthulhuidea.

"Mr X resuelve el enigma", "Tres botellas de oporto", "Mr X en la India" y "Mr X conoce a Ms. Y".

Si los investigadores la adulan, esta encantadora anciana les ayudará y les llegará a dar explicaciones oportunas (% de charlatanería.) En caso de que los personajes traten de apoderarse del trapezoedro no dudará en sacar su Derringer, que usará si lo considera necesario. No olvidemos que está totalmente chiflada. Vg. Puede estar hablando continuamente de algo absurdo como los castores, preguntando a los jugadores -muy seriamente- qué opinan de ellos, etc.

FUE 9	TAM 8	POD 15	APA 14	COR 9
CON 9	INT 17	DES 9	EDU 17.	P.V. 9

Habilidades:

Buscar Libros 88% Ocultismo 95% Mitos de Cthulhu 50

Charlatanería 49% Pistola 60%

Armas: Derringer daño 1d6 (2 tiros por asalto)

COMEDIA INFERNAL

IBRAHIM HADIKAH / ABRAHAM GARDEN

(Importador-Exportador de obras de arte)

Antiguo responsable de la biblioteca Argis Apuleis de Estambul. En 1916 tuvo que dejar Turquía cuando se descubrió que había sustraído cerca de 6.000 volúmenes para venderlos al Museo Británico y a coleccionistas particulares. Se estableció en Londres durante dos años hasta que una oscura acusación de espionaje le obligó a emigrar a los EEUU. En 1919 se casa (su mujer muere al dar a luz; su hijo debió morir en el parto, aunque esto último se halla sin confirmar). Meses más tarde abre una tienda de antigüedades bajo el nombre de A. Garden (% Leer turco: garden es una traducción de hadikah al inglés). Tras haber vendido el grueso de su colección, la tienda no ofrece demasiados tesoros a los cazadores de antigüedades... y se hizo con el trapezoedro brillante.

OBJETOS VALIOSOS EN LA TIENDA

Obras de arte

1.- **KEMAN**. Violín turco de tres cuerdas que carece de tabla armónica.

2.- **LANZA** turca de las tribus Oghuz (s. VII). Precio 1d10*10$

3.-**ESTATUILLA** de barro representando a la diosa ketita Ma. 1d4*100$

4.-**ESTELA** ketita de Boghaz Koï (Turquía). 1d4*1.000$. (Procesión de gallas -sacerdotes eunucos- ofertando ganado al dios Khilpantiris)

5.- **COLECCION DE JOYAS** ketitas en plata. 1d4*1.000$

6.- **FIGURITA** ketita de bronce representando a Nyarlathotep. ld4*100$

7.- **PAPIRO** egipcio en mal estado (sobre cobro de impuestos).1d4*10$

8.- **CAPITEL** persa (motivos geométricos). 1d4* 100$

Libros

1.- **ZUBDAT EL HALAB FI TARIKH HALAB**, de Keimal Ed Duir (1230). Precio 1d4*1.000$
Relato de un historiador árabe sobre supersticiones de los nómadas. Escrito en árabe. Mitos:+2. Cor:-1d10

2.- **KARA BELA JODAVENDIKIAR**, Anónimo, s.XIV. Precio 1d4*100$
"El señor de los monstruos" es un tratado sobre Nyarlathotep, aunque nunca lo menciona por ese nombre. No habla del trapezoedro. Escrito en turco. Mitos:+10. Cor:-1d10

3.- **ILMI KICLAM, ILMI HENDESE**, de Kara Mustafá (1643). Precio 1d4*1.000$
Escrito en turco. Tratado de Teología y Geometría. Habla del trapezoedro. Mitos:+2. Cor:-1d6

4.- **ZUTFIJE**, Weabí, (s. XVII). Precio Vol: 1d10*1.000$
Turco. Se trata de una enciclopedia en 6 volúmenes y carece absolutamente de rigor científico. Menciona el trapezoedro.

5.- **KITAB BELINES**, de Rejel Bajá (s. XVI). Precio: 1d4*100$
Comentarios a Plinio el Viejo. Ciencias Naturales. Gastronomía. Arabe.

6.- **AMBASSADE EN TURQUIE**, de Jean Gontaut-Biron (1605). Precio: 1d4*1.000$
Escrito en francés.

7.- **MOEUR ET USAGES DES TURCS**, de Guer (1747). Precio 1d4*100$
Escrito en francés. Comenta el Kara Bela Jodavendikiar.

8.- **DIE VOLKER DES COSMANISCHE REICHS**, Viena (1803). Precio 1d4*100$
En alemán.

9.- **KULTUR DER KHETITER**, de Harzuy (1840). Precio ld10*10$
Escrito en alemán. Sobre la civilización ketita o hitita. Mitos:+1
Cor:-1d3

10.- **HISTORIA DE LA POESIA OTOMANA**, de Gibb (1813).
Precio: 1d10*10$
En inglés.

APENDICE:
Los alrededores de la tienda

a) Si se oyen disparos o ruidos, Marvin Guenn, estudiante de la universidad, se acercará al callejón y entrará con un 20% de posibilidades en la tienda.

b) Si hay heridos, hay un 40% de posibilidades de que se avise al Dr Curtis. No entrará en la tienda.

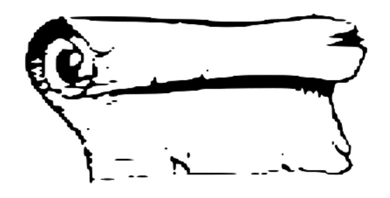
c) Los investigadores podrán encontrar materiales útiles en el almacén de John Feelgood. Hay un 40% de posibilidades de encontrar lo que buscan (siempre que no sea disparatado). Con un charlatanería len enseñará un fusil de cañones recortados y dos cajas de munición.

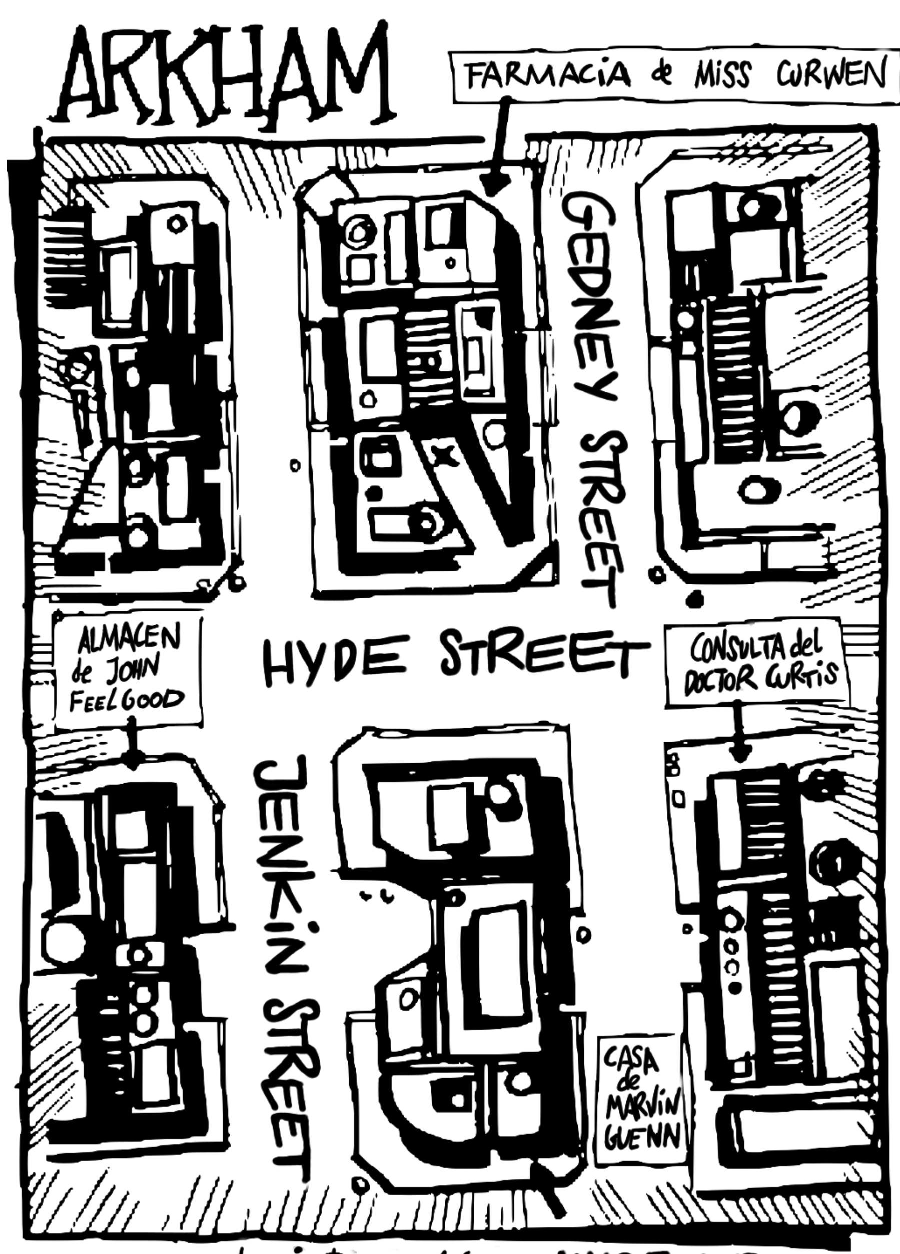
d) Si los disparos o ruidos duran más de un asalto o se repiten frecuentemente, hay un 30% de posibilidades de que merodee un policía.

e) Hay un 5% de posibilidades de que un grupo de male antes destrocen las ruedas del coche/s.

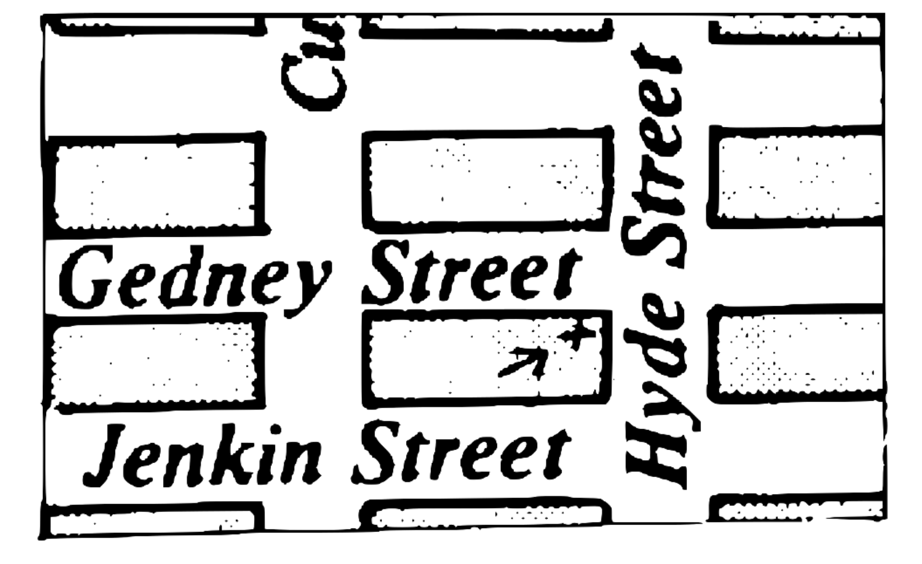
f) Farmacia de Miss Curwen
Tratar venenos 60%
Primeros Auxilios 85%
Calmar a un loco 45%

g) Cualquier persona (90%) que vea a algún investigador loco salir de la tienda, llamará a la ambulancia del manicomio, Id3 enfermeros:
FUE 17 Presa 60, 70, 85%





BOCETO de la intersección HYDE STREET CON GEDNEY STREET y ALREDEDORES.



DOSSIER TRAPEZOEDRO BRILLANTE

LA PIEDRA SAGRADA

Nuestra primera referencia acerca del trapezoedro brillante data del siglo I, en el volumen V de los Strómata de Clemente de Alejandría. "Los árabes adoran las piedras, y entre ellas el trapezoedro es la más preciada"; más adelante comenta que "de las tres piezas de Betel es la más hermosa y grande", sin embargo, el texto finaliza con una exhortación a los paganos a abandonar el culto de los ídolos para volver al verdadero Dios.

Según Elíade, es muy posible que, al igual que la Ka'aba de La Meca y la Piedra de Pessinomte, se trate de un meteorito , cuyo "origen celeste" trasfiere a las piedras un carácter sagrado.

El trapezoedro tiene, probablemente, un origen semítico. Se le conoce también bajo el nombre de Baityli, la Piedra Sagrada o "Casa de Dios" (Lammens, "Le culte des betyles et les processyons religeuses dans I'arabie préislamique"). Bajo su primitivo nombre de "Betilo" o "Betel", encontramos una importante cita en el Génesis:

"(Jacob) llegó a un lugar en el que pasó la noche, porque el sol se había puesto. Cogió una piedra que allí había, para que le sirviera de cabecera, y se acostó en aquel lugar. Tuvo un sueño y vio una escalera apoyada en la tierra, cuyo extremo llegaba al cielo, y he aquí que los ángeles de Dios subían y bajaban por aquella escalera. Yahvé estaba en lo alto de ella y decía: 'Yo soy Yahvé, el Dios de Abraham, tu padre, y el Dios de Isaac. Esa tierra sobre la que estás acostado te la daré a ti y a tu posteridad...' Jacob despertó de su sueño y dijo: '¡Ciertamente, Yahvé está presente en este lugar, y yo no lo sabía!" Después, lleno de temor siguió diciendo: '¡Cuán terrible es este lugar! Esta es verdaderamente la Casa de Dios. Esta es la puerta del cielo'. Jacob se levantó muy de mañana, cogió la piedra que le habla servido de cabecera, la erigió como monumento y derramó sobre ella aceite. Dió a este lugar el nombre de Betel..." (GN 28, 11-13, 16-19).

Según Zimmemn, Beth-El (Casa de Dios) es a la vez un nombre divino y uno de los apelativos de la piedra sagrada, del betilo.

Los textos de Ras-Shamra, que son documentos valiosísimos sobre la vida religiosa de los semitas premosaicos, demuestran que El y Betel son nombres intercambiables de una misma divinidad. Dicho de otro modo: El Dios que Jacob descubre a través de la piedra es un Dios primitivo, ante-

rior al Dios que después venerarían las tribus locales...

Podemos encontrar referencias similares en textos egipcios. En "La escalera de los ángeles" y "La casa de Dios" los campesinos de Palestina vieron al Dios Betel (cf Elíade, "Insula lui Euthanasius", 117). Asimismo, Hotep, Dios egipcio, es identificado con el "Umbral". con "La Puerta en lo Alto" aunque también puede ser traducido, según Zimmemn, como casa o umbral, simplemente. Esa puerta de acceso sería el mismo Dios Betel, al que se accede a través de "La Piedra Negra", la Baityli, que en Egipto quiere decir llave, (Baith-Il).

¿Se puede concluir por tanto, que El, Betel Y Hotep son el mismo Dios, y que el betilo o trapezoedro brillante -como se le conocerá más tarde- es la llave que da paso a la divinidad?. Los textos así parecen indicarlo.

EL TRAPEZOEDRO Y SU HISTORIA

Desde el siglo III hasta mediados del siglo VII D.C. (641) el trapezoedro se mantuvo en el altar del templo de Serapis, en Alejandría, para desaparecer con el saqueo y la conquista de la ciudad de las tropas del califa Omar. No conservamos más datos de su existencia hasta el siglo XII a través de la poesía de Omar Ibn Hafsun: descenciendente del Califá, astrónomo y erudito persa, conocedor del Alcorán y discípulo aventajado de Hassan Ben Sabbáh, fundador de la secta de los hachchachin o asesinos. En sus cuartetas integradas bajo el título genérico de las Rubaiyat podemos leer:

"En la oscuridad
de mi celda
las llagas se abrieron
y la sangre
manó como lágrimas de
fuego,
pues (la puerta)
se abría de la nada
mientras el trapezoedro,
negra llave del Dios
olvidado(observaba)
paciente su aparición"

Con la conquista de los turcos de Constantinopla en 1453 varios comerciantes venecianos establecidos en ella se vieron obligados a regresar a su ciudad natal. Es muy posible que este fuera el motivo por el cual infinidad de joyas y objetos religiosos procedentes de Turquía Egipto y Mesopotamia aparecieran años más tarde en los palacios venecianos.

En 1480 Lorezo de Médici recibe "una extraña joya persa de forma trapezoidal" como un regalo del Dux para apaciguar la tensa situación política de la península Tras su muerte en 1492, el trapezoedro se guardó celósamente entre los tesoros más preciados por El Magnífico: sus libros, en la biblio

teca que lleva su nombre. Según su biógrafo G. Pierazini, la piedra estuvo allí más de 50 años, para desaparecer en "un misterioso saqueo".

A partir de entonces se abre un amplísimo período de tiempo, durante el cual la piedra desaparece de la historia. Más de cuatro siglos de su trayectoria nos son desconocidos.

Es en 1897 cuando el Ejército Colonial Británico. al mando de Kit Chener, descubrió la antiquísima joya durante sus expediciones en el Sudán En 1899 Francia e Inglaterra establecen un acuerdo por el cual se reconocía el imperio norteoccidental francés en Africa, pero en cambio Inglaterra obtenía grandes derechos territoriales y económicos, a lo largo de todo África. Así el trapezoedro brillante entró en el Museo Británico en Diciembre de 1899. (Artículo extraído de la Enciclopedia Británica. Ed, 1913) *Traducción por Alex de la Iglesia. Club Los Pelotas.*

Agradecimientos:
Asesoría Técnica Pedro Hilario
Técnico en Page Maker Jon Doe
Asesor histórico Quique Chueca
Experto Hitita Javier Amancio
Asesor de imagen Arri Alsasua
Ilustrador Modesto Cortos
Game Testers Abel Las Hayas Gorka Perez, Josu Portu, Iñigo Chueca, Holly y su novio el zombie Freddy Kruger.
Reedición 2024 Javier González Yepes

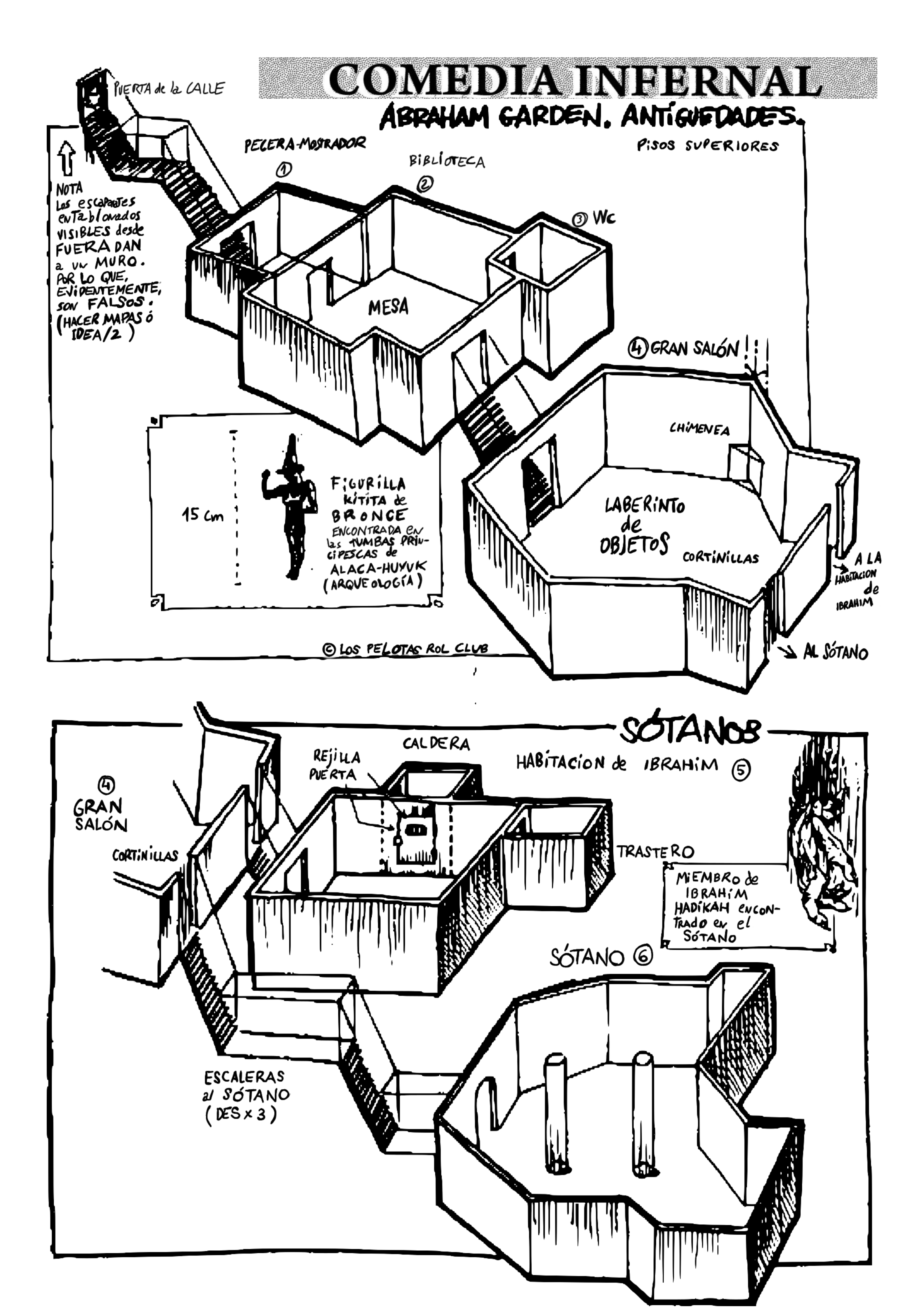
POSIBLES CONTINUACIONES

Cuando probamos este escenario, de nuestros tres investigadores, dos perdieron indefinidamente la cordura y el tercero huyó por la chimenea con un par de libros y 16 puntos de cordura menos. Todos los PNJs murieron.

Una prueba de seguridad con gente ajena a nuestro club deparó el siguiente final: Un PJ muerto a manos de Chandra, que a su vez era asesinado por un segundo jugador mientras el tercero aniquilaba a Miss Marble. Los dos últimos perdieron todo rastro de cordura.

Las continuaciones, en este caso, sólo pueden darse en un manicomio. Los jugadores pueden volver, la tienda habrá pasado a manos de un individuo sombrío, frío lector de los libros de su padre. La tienda sólo está abierta durante el invierno, pues parece ser -según los vecinos- que su dueño hace continuos viajes a su país de origen...

Si los jugadores se hacen con el trapezoedro, es muy seguro que varias personas se sientan interesados en conocerlo. ¿Saben los jugadores que no se puede dejar a oscuras?



COMEDIA INFERNAL
ABRAHAM GARDEN. ANTIGUEDADES.
PUERTA de la CALLE
PECERA-MOSTRADOR
1
BIBLIOTECA
2
PISOS SUPERIORES
3 WC
NOTA
Los escaparates entablonados VISIBLES desde FUERA DAN a un MURO. POR LO QUE, EVIDENTEMENTE, SON FALSOS. (HACER MAPAS ó IDEA/2)
MESA
4 GRAN SALÓN
CHIMENEA
LABERINTO de OBJETOS
CORTINILLAS
A LA HABITACION de IBRAHIM
AL SÓTANO
15 Cm
FIGURILLA HITITA de BRONCE ENCONTRADA en las TUMBAS PRINCIPESCAS de ALACA-HUYUK (ARQUEOLOGÍA)
© LOS PELOTAS ROL CLUB
SÓTANOS
CALDERA
REJILLA PUERTA
HABITACION de IBRAHIM 5
4
GRAN SALÓN
CORTINILLAS
TRASTERO
MIEMBRO de IBRAHIM HADIKAH ENCONTRADO en el SÓTANO
SÓTANO 6
ESCALERAS al SÓTANO (DES x 3)

CTHULHU



Club de rol **LOS PELOTAS**